

TRIPLE DECKER

Instrucciones de carga:

Escriba LOAD " " y pulse ENTER.

LA DILIGENCIA

El Oeste está más salvaje que nunca. El cochero de la diligencia San Pedro ha recibido un disparo y el carruaje va sin control. Los caballos galopan y el coche se bambolea peligrosamente por la carretera del desierto. Vd., Kidd Rivers, debe impedir que los pasajeros salgan despedidos del coche. Para ello debe galopar, y una vez detrás del coche, saltar al mismo, pulsando 'fuego' para hacerlo. Cuidado con arrimarse demasiado al coche ni a ningún objeto en su camino porque se verá tirado de su silla. De caer espere a que Kidd vuelva a montar y vuelva al centro de la pantalla, lo que se consigue inmediatamente pulsando RETURN.

Si no consigue abordar el coche antes de que salgan lanzados los seis pasajeros, se termina el juego. Una vez en control de coche puede recoger a seis pasajeros más. Para ello debe llevar el coche de forma que un lado pase cerca del pasajero que espera. Pulse la tecla de 'derecha' para echar el freno. Debe también impedir que el coche dé contra obstáculos. La parte más peligrosa del viaje comienza cuando tiene todos los pasajeros a bordo. Según conduce el coche por los pasos de montaña esté al tanto de desprendimientos. De dar contra rocas caídas o contra la ladera, se para y centellea el borde. De ocurrir esto puede volver atrás y buscar otro camino, o puede sencillamente sortear el obstáculo.

Si da contra un obstáculo pierde puntos por daño. Si éste baja del cero se cancela el juego. De cuando en cuando verá cajas en el suelo. Contienen oro o munición. Dirigiendo a sus caballos sobre una caja puede recoger lo que contenga. Al recoger la caja centellea el borde.

Definición de las teclas:

Algunas teclas no permiten redefinición. Estas son: CAPS SHIFT, SPARE, TIP, ENTER, KEYS.

Z = Izquierda.

X = Derecha.

D = Fuego

T = Puntuación, mostrada por 5 segundos

C = Arriba

V = Abajo

P = Puntuación, conect/desconect

CAPS SHIFT cancela el juego.

DOTTY

Vd. controla a Dotty, que debe andar por los dédalos recogiendo los puntos en tanto que le persiguen cuatro fantasmas. Tomando las píldoras de fuerza en cada esquina puede comerse los fantasmas, pero sólo mientras están azules. El juego es compatible con interfaz Kempston y con DK Tronics.

Teclas:

Q = Arriba

A = Abajo

O = Izquierda.

P = Derecha.

A los 20.000 puntos se gana una vida extra.
Una vez cargado el juego seleccione la palanca o el teclado y pulse ENTER para iniciarlo.
Debe pulsar A para que Dotty aparezca en la pantalla.

SUPER SHUFFLE

Vaya a Las Vegas a pasar la noche. Trate de resistir la tentación de tirar de la palanca de esta máquina tragaperras. Tome una combinación de las muchas y vea qué premio le toca. Cada combinación ganadora le permite jugar para aumentar sus ganancias, pero cuidado, ¡podría perderlo todo!

OPCIONES

HOLD le permite retener 1, 2 o 3 carretes.

SUPER SHUFFLE: Mueve los carretes ligeramente en diversas direcciones para tratar de conseguir la mejor combinación ganadora.

NUDGE: Juegue por el número de empujoncitos para ajustar carretes individuales. Teclas Q, W y E para empujar los carretes hacia arriba. A, S y E a la inversa.

WIN:TOP: Trate de parar el carrete en un símbolo de alto costo, para recibir el pago en la mejor combinación ganadora.

CASHPOT: Pare en este símbolo y se queda con el premio.

WIN:TOP: De conseguir esto, todos los carretes giran despacio. Trate de conseguir una combinación ganadora pulsando las teclas S en el momento oportuno.